



PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: Innovación y creatividad
- Código del Programa de Formación: 03000086– V1
- Nombre del Proyecto Formativo (si aplica): N/A
- Fase del Proyecto (si aplica): N/A
- Actividad de Proyecto Formativo (si aplica): N/A
- Competencia: Estructurar la estrategia de mercadeo digital de acuerdo con objetivos de campaña y normativa legal.
- Resultados de Aprendizaje:

RA 1 Formular proyectos definiendo claramente los objetivos de mercadeo a partir de la orientación estratégica de la organización

RA 2 Fijar los recursos necesarios según especificaciones establecidas en el proyecto y lineamientos de la organización.

RA 3 Desarrollar estrategias y acciones de mejora con base a los resultados de gestión y las necesidades identificadas por la organización.

R4 Evaluar proyectos teniendo en cuenta el diseño y desarrollo de ideas o estrategias innovadoras para la generación de nuevas oportunidades de negocio, según los lineamientos de la organización digital con recomendaciones de mejora basadas en datos.

- Duración de la Guía de Aprendizaje (horas): 60 horas

2. PRESENTACIÓN

El programa está diseñado para fortalecer las habilidades de los aprendices en la creación y desarrollo de ideas de negocio innovadoras.



A través de una formación práctica, el aprendiz adquiere conocimientos para formular, evaluar y mejorar proyectos, alineándolos con las necesidades del mercado y los objetivos de una organización.

Este programa promueve el uso de herramientas como el modelo de negocio Canvas, el trabajo en equipo y la aplicación de estrategias de mercadeo, con el fin de generar valor, competitividad y nuevas oportunidades empresariales.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- **Descripción de la(s) Actividad(es)**

3.1 Actividades de reflexión inicial:

Motivar al aprendiz a reflexionar sobre su capacidad de innovación y su forma de ver oportunidades de negocio.

3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje:

Identificar los conocimientos previos de los aprendices sobre innovación, creatividad y modelos de negocio, y contextualizarlos en el entorno empresarial.

3.3 Actividades de apropiación:

El aprendiz Aplicar conceptos de creatividad e innovación en la construcción de una idea de negocio.

- Objetivos estratégicos
- Problema que soluciona
- Cliente objetivo
- Propuesta de valor

3.4 Actividades de Transferencia el Conocimiento:

Aplicar los conocimientos de innovación, creatividad y modelo de negocio en la solución de una necesidad real del entorno.

4. PLANTEAMIENTO DE EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE PARA LA EVALUACIÓN EN EL PROCESO FORMATIVO.

Fase del proyecto formativo	Actividad del proyecto formativo	Actividad de Aprendizaje	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
------------------------------------	---	---------------------------------	----------------------------------	--------------------------------	--



N/A	N/A	Construyendo mi idea de negocio	presentación corta	Claridad en la identificación del problema	Lista de chequeo
N/A	N/A	Diseño de modelo de negocio	Formato Canvas diligenciado	Coherencia entre los elementos	Rúbrica
N/A	N/A	Análisis de casos innovadores	exposición donde identifique elementos innovadores	Identificación de elementos clave	lista de chequeo
N/A	N/A	Propuesta de solución a un negocio real.	Presentación Modelo Canvas	Viabilidad de la propuesta	Observación directa

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Modelo Canvas: Herramienta visual que permite diseñar y analizar modelos de negocio a través de 9 elementos clave

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Google Analytics Academy.
HubSpot Academy.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Jhoao Paolo Barco Ortega	Instructor	CTA	01-04-2026

8. CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					